*-Documentaţie proiect-*

*-Lecţii de echitaţie-*

**

*Elev: Profesor coordonator:*

*Vînturiş Mădălina Negrea Carmen*

*Cuprins*

* *Introducere în Alice 3*

1. *Ce este Alice 3?*
2. *Ce caracteristici trebuie să aibă calculatorul pentru a putea rula animaţiile realizate în Alice 3?*

* *Scenariu proiect*

1. *Temă proiect*
2. *Elemente statice*
3. *Elemente mobile*

* *Instrucţiuni de programare*
* *Bibliografie*
* ***Introducere în Alice 3***

*1.Ce este Alice 3?*

"Alice este un mediu inovator de programare 3D, mediu care permite realizarea unei animaţii pentru a spune o poveste, jucând un joc interactiv, sau un videoclip .Alice oferă instrumente și materiale de predare și învățare a elementelor de programare pentru elevii de toate nivelurile.  
 Alice este un instrument de predare disponibil***gratuit*,** conceput pentru a fi primul contact al elevului cu programarea orientată pe obiect. Acesta permite elevilor să învețe conceptele de programare fundamentale prin crearea de filme animate și jocuri video simple. În Alice, obiecte 3-D (de exemplu: oameni, animale, și vehicule) vor popula o lume virtuală și elevii pot să creeze un program pentru a anima obiectele inserate în scenă."

*2.Ce caracteristici trebuie să aibă calculatorul pentru a putea rula animaţiile realizate în Alice 3?*

* *Să fie instalat Alice 3*
* *Calculatorul trebuie să aibă un sistem de operare compatibil cu Alice 3 (ex:* Windows XP, Vista, Windows 7, Mac OSX (Leopard, Snow Leopard, Lion, sau Mountain Lion) sau Linux)
* *Calculatorul trebuie să aibă o configuraţie tehnică potrivită:*
* *Cel puţin 1GB RAM*
* *Placă video VGA cu cel puţin 1024x768 rezoluţie*

**

* ***Scenariu proiect***

*1.Temă proiect*

*Fiecare dintre noi are un hobby. În aceasta animaţie este vorba despre un grup de copii care sunt pasionaţi de călarie şi participă la lecţii de echitaţie. Instructorul lor îi învaţă tainele acestui sport şi le arată câteva trucuri.*

***Scena 1- Alina , instructorul, face cunostinta cu noii elevi care doresc sa participle la cursurile de calarie.***

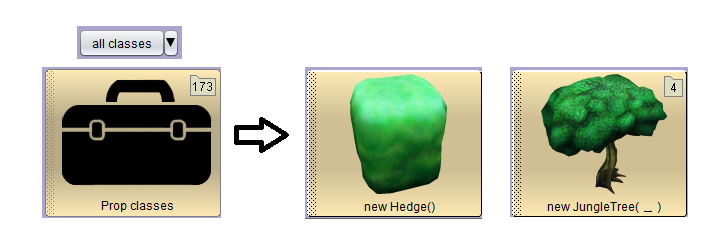
***Scena 2- Elevii au prima lectie de calarie.***

***Scena 3- Alina le arata acestora cateva trucuri.***

***Scena 4- Elevii sunt foarte entuziasmati si isi doresc sa incerce si ei.***

**

*2.Elemente statice*

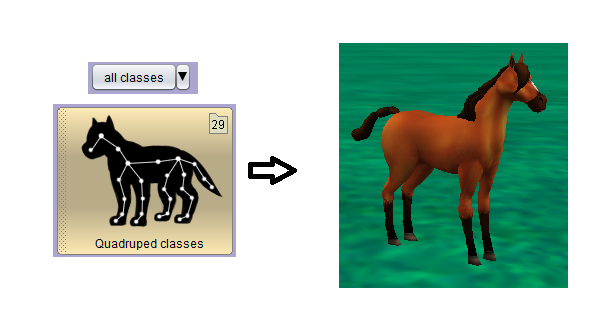
**

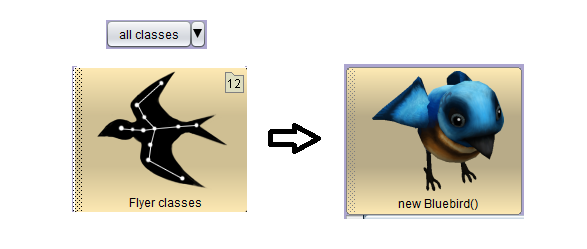
*3.Elemente dinamice*

* *Oameni*



* *Animale*

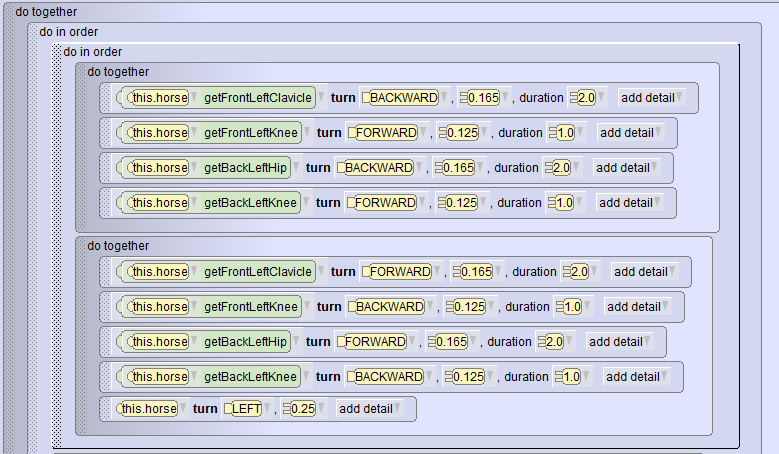


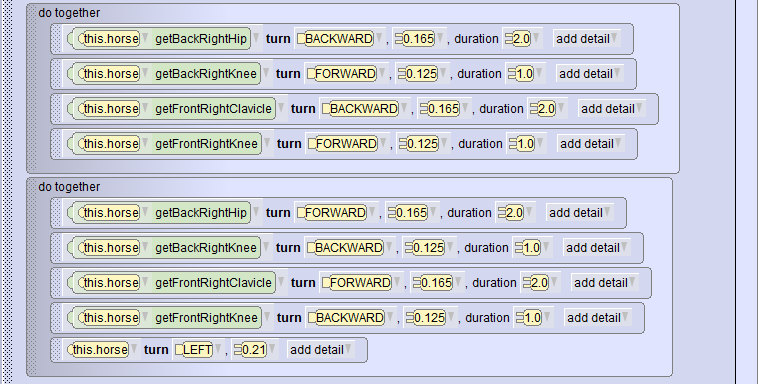
**

* Instrucţiuni de programare

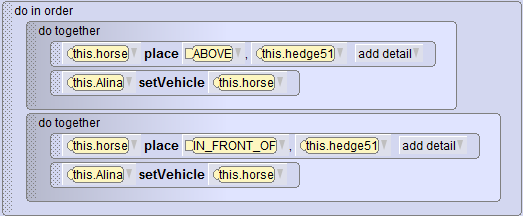
Coduri sursă:

* pentru deplasarea unui patruped

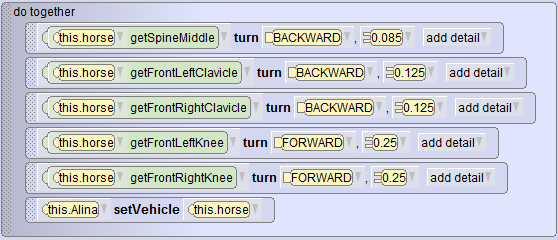




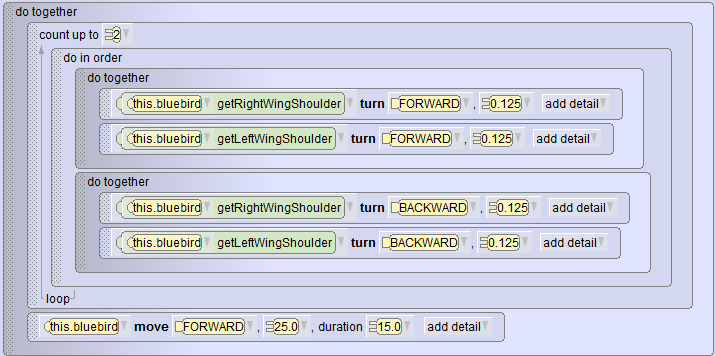
-pentru a sări peste un obstacol



- pentru ca un patruped să se ridice pe picioarele din spate



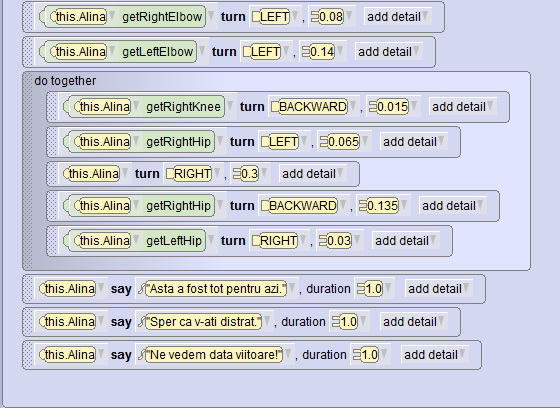
-pentru a face o pasare sa zboare



-pentru a coborî de pe cal







Bibliografie:

* <http://www.alice.org/index.php?page=what_is_alice/what_is_alice>
* Ilearning.oracle.com